

## Premier jeu type arcade : Prolongement 2

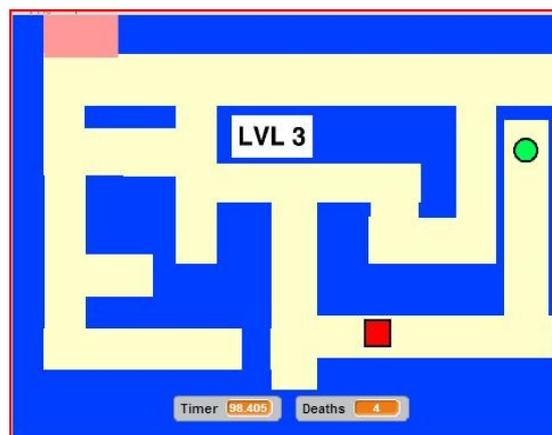
Ajouter un chronomètre et un compteur du nombre d'échecs.

### Objectifs

- utilisation de variables
- instruction conditionnelles

### Production d'élève :

L'élève a ajouté un chronomètre en utilisant le chronomètre déjà présent dans Scratch, et une variable « Deaths » qui compte le nombre d'échecs.



### Variantes :

- Ajouter un compteur de « Vie » décroissant et stopper le jeu lorsqu'il est à 0.
- Ajouter un score qui dépend ou non du chronomètre et du nombre d'essais.